

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan bersifat normatif yaitu bersumber pada tugas-tugas perkembangan dan kriteria kedewasaan. Pendidikan sebagai suatu kegiatan yang di dalamnya melibatkan banyak orang, diantaranya peserta didik, pendidik, administrator, masyarakat, dan orang tua peserta didik. Oleh karena itu, agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka setiap orang yang terlibat dalam pendidikan dapat memahami tentang perilaku individu dan dapat menunjukkan perilakunya secara efektif.

Guru dalam menjalankan perannya sebagai pembimbing, pendidik, dan pelatih bagi para peserta didiknya, dituntut untuk memahami berbagai aspek perilaku diri maupun perilaku orang-orang yang terkait dengan tugasnya, terutama perilaku peserta didik dengan segala aspeknya. Dengan demikian guru dapat melaksanakan tugas dan perannya secara efektif, yang akan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pencapaian tujuan pendidikan di sekolah.

Masalah yang dihadapi oleh siswa di kelas dalam mengikuti proses pembelajaran sangat beragam sekali, misalnya tentang sulitnya memahami materi, keaktifan siswa yang sangat kurang, dan partisipasi siswa yang masih rendah dalam pembelajaran. Hal ini mendorong tenaga pendidik untuk menciptakan kreasi yang

baru dalam proses belajar mengajar, agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Perbaikan kualitas pendidikan tersebut, sampai saat ini tidak pernah berhenti, usaha tersebut dilakukan untuk penyesuaian dan mengimbangi perkembangan pendidikan.

Strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat beragam, hal itu diterapkan sesuai dengan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Pembelajaran konvensional yang sebagian besar hanya mengandalkan ceramah saja tentu tidak akan mendukung tujuan pembelajaran secara ideal. Ceramah tidak harus dihindari sama sekali, tetapi penggunaannya harus tepat sesuai dengan kebutuhan. Ceramah saja dapat dikatakan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mendapatkan materi, sehingga siswa yang dituntut harus aktif dan selalu tanggap dalam proses pembelajaran di kelas.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengandung banyak materi yang harus dipahami oleh siswa, dalam hal ini guru dituntut untuk menciptakan sebuah strategi pembelajaran yang harus diterapkan pada siswa. Strategi yang akan diterapkan tersebut, tidak hanya siswa saja yang benar-benar melaksanakan dengan baik, tetapi sebelum strategi tersebut benar-benar diterapkan, guru pada awalnya harus menyiapkannya dengan matang dan harus disesuaikan dengan kebutuhan materinya. Seorang guru harus mampu memilih dan mempertimbangkan implementasi strategi pembelajaran yang benar-benar dapat mengaktifkan peserta didik. Seorang guru yang profesional perlu memahami dan melaksanakan tuntutan

profesionalitas, baik secara administratif, akademis, maupun praktis serta mendesain sebuah pembelajaran yang harmonis.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan, sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam PTK muncul dari rekayasa peneliti. Oleh karena itu, perlu adanya bukti dari sekolah sehingga hasil PTK yang telah dilakukan bukan merupakan rekayasa peneliti. Pada intinya PTK bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar. PTK yang dikaitkan dengan pengelolaan kelas dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan kegiatan belajar-mengajar, meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, menerapkan pendekatan belajar-mengajar inovatif, dan mengikutsertakan pihak ketiga dalam proses belajar-mengajar.

Pokok bahasan mengenai sistem hukum dan peradilan nasional merupakan pokok bahasan kelas X Teknik Komputer dan jaringan 3 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. Materi sistem hukum dan peradilan nasional tersebut meliputi pengertian hukum, tujuan hukum, sistem hukum nasional, pengertian sistem hukum nasional, kekuasaan yang merdeka, lembaga peradilan di Indonesia, peran badan-badan peradilan, dan proses peradilan perkara pidana dan perdata. Penerapan strategi *Role Playing* dan *Snow Balling* dalam penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi sistem hukum dan peradilan nasional dalam

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan daya pikirnya.

Kondisi awal siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan 3 di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo sebelum diterapkannya strategi *Role Playing* dan *Snow Balling*, yaitu tingkat penguasaan konsep dan keberanian berpendapatnya masih rendah. Siswa yang mampu mencapai KKM hanya berjumlah 17 siswa (47,22%) dari 36 siswa. Kurang percaya diri siswa mengakibatkan lemahnya keberanian untuk bertanya, sehingga mereka membiarkan diri untuk tidak tahu dan tidak paham terhadap materi yang diajarkan guru. Strategi *Role Playing* yang diterapkan ini bukan saja untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan penguasaan konsep, tetapi juga untuk melatih siswa mendalami karakteristik seseorang, dan dilatih untuk bertanggung jawab. Strategi *Snow Balling* yang juga diterapkan, akan melatih siswa mengembangkan pemikiran dan mencari jalan keluar atau memberikan kesimpulan dari permainan peran yang telah mereka lakukan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, sangat beralasan dilakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep Sistem Hukum dan Peradilan Nasional dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Strategi *Role Playing* dan *Snow Balling* pada Siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan 3 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012”.

## **B. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah diistilahkan problematika yang ada dalam penulisan suatu karya ilmiah, dengan adanya suatu permasalahan maka dipandang perlu diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti secara jelas. Oleh karenanya, sebelum melakukan penelitian, harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Apakah melalui strategi *Role Playing* dan *Snow Balling* dapat meningkatkan penguasaan konsep sistem hukum dan peradilan nasional dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas X TKJ 3 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo tahun pelajaran 2011/2012?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tujuan Umum**

- a. Untuk meningkatkan penguasaan konsep sistem hukum dan peradilan nasional dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi sistem hukum dan peradilan nasional dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- c. Untuk melatih keberanian siswa berpendapat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- d. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- e. Untuk melatih rasa tanggung jawab dan memahami karakteristik seseorang melalui strategi *Role Playing* dan melatih kerjasama melalui strategi *Snow Balling*.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan konsep sistem hukum dan paradilan nasional melalui penggunaan strategi *Role Playing* dan *Snow Balling* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan 3 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo tahun pelajaran 2011/2012.

### **D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian**

Suatu penelitian akan bernilai jika dapat memberikan manfaat bagi sebagian pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

#### 1. Manfaat atau Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya maupun masyarakat pada umumnya mengenai pemahaman materi sistem hukum dan paradilan nasional melalui strategi *Role Playing* dan *Snow Balling*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman bagi guru PKn tentang manfaat diterapkannya strategi pembelajaran *Role Playing* dan *Snow Balling*, untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## 2. Manfaat atau Kegunaan Praktis

### a. Manfaat bagi siswa yaitu :

- 1) Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 3) Untuk melatih keberanian siswa berpendapat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 4) Untuk memperkenalkan kepada siswa mengenai strategi yang telah diterapkan dalam penelitian ini.

### b. Manfaat bagi guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn):

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan dalam pemilihan strategi pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran akan menjadi menarik dan tidak membosankan.
- 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian sejenis pada waktu yang akan datang.

### c. Manfaat bagi sekolah yaitu :

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan dalam menerapkan strategi pembelajaran *Role Playing* dan *Snow Balling* demi tercapainya ketuntasan belajar siswa.
- 2) Penelitian ini akan menjadi sebuah kepedulian terhadap siswa dan guru PKn karena menjadi sebuah sekolah yang terpilih dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran di sekolah dengan diterapkannya strategi pembelajaran yang inovatif bagi siswa.